DARK WIZARD

ダーク・ウィザード

〈蘇りし闇の魔導士〉

MANUAL

取扱説明書

If the Dark Wizard returns to life,
all light will be extinguished.
The Seal upon the Jewel of Darkness has been broken.

The God of Darkness comes forth again,
to rule the world...

CD　ダーク・ウィザード

東芝EMIより　好評発売中

交響曲「ダーク・ウィザード」

演　奏：東京ソニック管弦楽団

指揮・編曲：赤坂 東児

￥2,800

電撃文庫から「ダーク・ウィザード～蘇りし闇の魔道士～」発売中

著者：寺田憲史

定価：540円（税込）

発行：メディアワークス

発売：主婦の友社

このたびは、MEGA-CDディスク「ダーク・ウィザード　ー蘇りし闇の魔導士ー」を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの取扱説明書をお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

CONTENTS もくじ



STORY

古なる混沌の時代、そこには光と闇、そして火・水・風・土のみが存在していた。
光と闇は悠久の時代を経て“神”となり、各々が昼と夜を創りこれを支配し、
火・水・風・土は精霊となり、元素を創り、それらが世界を構成した。

幾つもの時代を経て、世界に人間たちが現れ始めた。
人々は、光の神を尊敬の念を持って、光明神“アフラマズダ”と呼び、
闇の神を畏怖の念を持って、暗黒神“アーリマン”と呼んだ。
この世界は、光明神と暗黒神の力の均衡により成り立ち、繁栄した。
数千年前よりこの地は、光あふるる地“ペシャワール”と名付けられ、
人々によって幾つもの都市国家が造られ、そして消えていった。

三百年前、ペシャワールはジャムシード王により遂に統一がなされ、
王は、自らの国をペシャワール王国と名乗った。
しかし、アーリマンを崇拝するジャムシード王の腹心・大僧正ザッハークは、
暗黒神の使い魔なる蛇に噛まれ、その心に悪の力を宿し、王を暗殺する。
そして、王のもう一人の腹心・大魔導士ギリアムの命をも狙うが、
陰謀を察したギリアムは、ザッハークの魔の手を逃れ、その身を隠した。
これをもって、ザッハークは蛇王として王座に君臨し、邪悪な力により世界を支配する。
ペシャワールに暗黒の時代が訪れたのだ……。

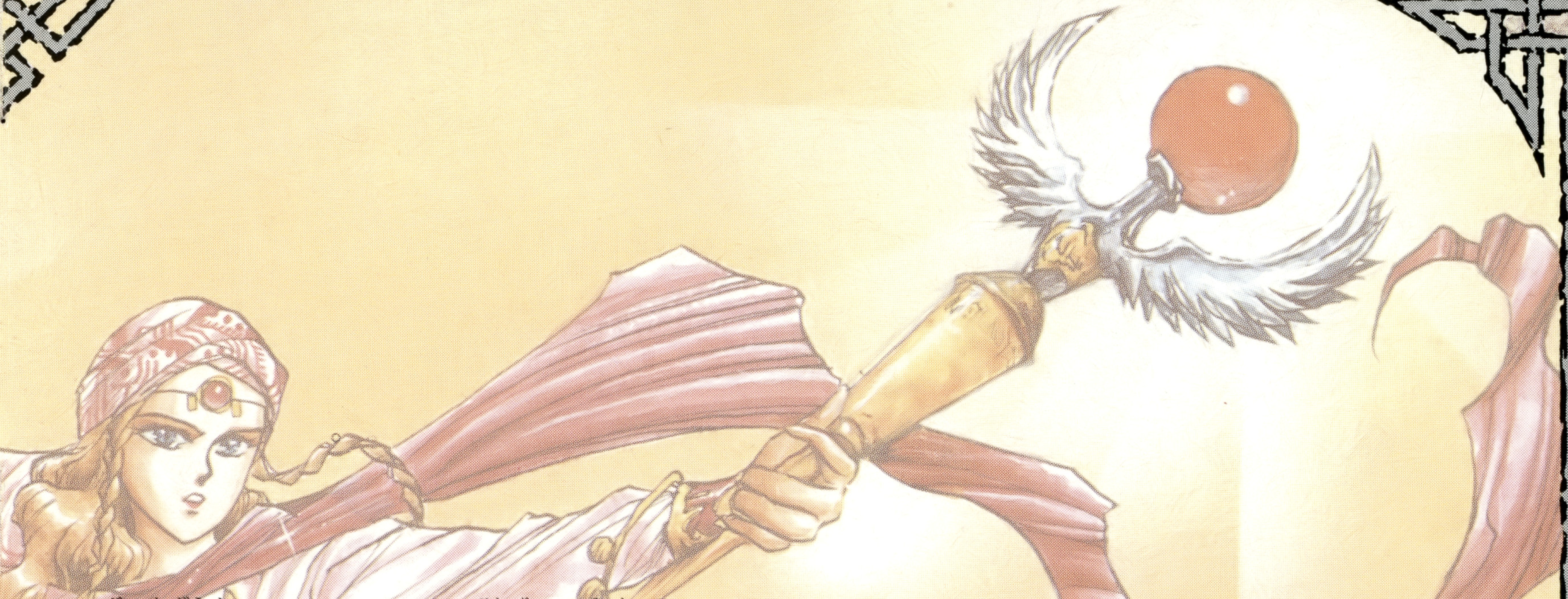
この暗黒の時代は、アーリマンに力を与え、神々の力の均衡を破った。
だがここに、アフラマズダの神託を受けた二人の若者が登場する。
一人は、女性であり善の指導者・ウェンリーク。
一人は、真紅に輝くドラゴンを駆る竜騎士・ヴィアン。
アフラマズダはその神託の証として、ウェンリークには聖なる“光の杖”を、
ヴィアンには光輝く剣“ゴッドスレイヤー”を授けた。



ウェンリークは光の杖で人々を導き、ヴィアンは剣の閃光と共に現れ、
蛇王ザッハークの軍団を次々と倒していった。
この二人の存在は、闇に閉ざされていた人々の心に希望の光を射し、
これにより、アフラマズダの力がアーリマンの力を凌駕した。
ウェンリークは、蛇王ザッハークを倒してペシャワールを再統一し、
ヴィアンは、アフラマズダに協力し、アーリマンの力を“闇の宝珠”に封じた。
そしてアフラマズダは、光と闇の均衡を保つため、自らの力をも半減し、
それを“光の宝珠”なるものに封じた。
ペシャワールから闇の脅威は去った……。

女帝ウェンリークは、新たな国名を神聖ペシャワールとし、
自らは、ウェンリーク１世と名乗った。
ウェンリーク１世は、闇の宝珠の封印を旧王国の大魔導士ギリアムに命じ、
光の宝珠については、その全てをヴィアンに託した。
ヴィアンは、光の宝珠とゴッドスレイヤーを携え、王国を去っていった。





大魔導士ギリアムには、一人の弟子がいた。

その名を、魔導士・ヴェロネーゼ。

ヴェロネーゼは、封じられし邪術に手を染めたことで、師ギリアムの怒りを買い、

“不死の術”を施され、闇の宝珠の永遠の守護者となることを命ぜらていた。

ヴェロネーゼは、闇の宝珠と共に暗黒の島“ヴィオスディア”へ送られ、

ギリアムの古の呪術により、闇の宝珠もろともヴィオスディアに封印された。

永遠に…………。

そして、ギリアムもまた王国を去っていった。

そして、三百年の歳月がすぎ、

神聖ペシャワールは、聖王ウェンリーク８世の治世となっていた ――――――



暗き孤島の魔導士の
永遠の時の鎖は断ち切られ
禍々しき血にその手を染める ――――

恵みを与えし数多の光は
暗黒の脅威に力を失い
闇の宝珠は封印を解かれる ――――

闇の主たる暗黒神
光を憎みしその神は
ここに目覚めて世界を統べる ――――

DARK WIZARD

ゲームを始める前に

If the Dark Wizard returns to life, all light will be extinguished.
The Seal upon the Jewel of Darkness has been broken.

The God of Darkness comes forth again,
to rule the world...

ゲームの目的

スタート直後、聖王ウェンリーク8世が治めていたペシャワールは、闇の魔導士ヴェロネーゼ率いる魔軍の侵略によって、クェンティン城以外のすべての城を占領されています。
プレイヤーは、ペシャワール正規軍の指揮官である“聖王”となり、ペシャワールに点在するすべての城を奪還し、最終目的地であるアビイス城にいる闇の魔導士・ヴェロネーゼの打倒を目指します。

マップクリア条件

ゲーム中では、ペシャワールはヘックスで構成されるいくつかのマップに分割されています。マップクリアの条件は、この各マップを占領している四天王などの敵将ユニットを倒して、マップ上の城をすべて奪還することです。

城の占領

メインゲーム進行中に自軍ユニットを城の上に移動させると、その城はプレイヤー側が占領したことになります。しかし、ゲームの進行状況によっては一度奪還した城が魔軍に再び占領され、マップを取り返されてしまうこともあります。つまり、マップにおける城の所有権がゲームクリアのための重要なポイントとなっています。

ゲームオーバー条件

戦闘などによって聖王ユニットのHPが0になるか、マップ1のクェンティン城が敵に占領されると、プレイヤー側の敗北とみなされゲームオーバーとなります。

★ゲームオーバー時やゲーム再開時のコンティニューについては、「ゲームを続きから始める」（⇒P．16）と「記録」（⇒P．44）を参照してください。

ゲームの構成

このゲームは、ウォー・シミュレーション・ゲームの持つ独特の戦略性に、
シナリオ展開によるイベントの発生やユニットの成長などのシステムを融合させた、
フォーメーション・ロール・プレイング・ゲームです。
ゲーム中の各マップは、基本的に以下のような構成で進行していきます。

聖王の選択

マップ１スタート

▼

メインゲーム

契約コマンド ——— ユニットとの契約
行動コマンド ——— 敵との戦闘・魔法
全体コマンド ——— データセーブ・敗色濃厚の場合撤退

▼

町の解放 ——— 国家収入UP
町での行動 ——— 情報収集・体力回復・道具の売り買い
城の占領 ——— 経済力・魔力UP
敵将撃破 ——— マップクリア

▼

戦略画面

装備を整える ——— 買物・道具交換
探索隊の派遣 ——— クリアマップの情報収集
守備隊の派遣 ——— 敵と隣接している城の防衛

▼

次マップスタート

⋮

基本操作

基本的なコントロールパッドの操作は、方向ボタンでカーソルの移動やコマンドの選択、Cボタンで決定、Bボタンでキャンセル（または、ひとつ前の状態に戻す）を行っていきます。スタートボタンは戦略画面時の野営地ウィンドウの開閉、その他の場合のウィンドウの開閉は、Aボタンを使用します。



方向ボタン ―― コマンドの選択
カーソルの移動

スタートボタン ―― ゲームスタート
戦略画面時の野営地ウィンドウ開閉

Aボタン ―― 特殊コマンドや説明およびウィンドウの呼び出し

Bボタン ―― コマンドのキャンセル
ひとつ前の状態に戻す

Cボタン ―― ゲーム中のコマンドウィンドウ開閉
コマンドの決定・実行
次の行動可能ユニットへカーソル移動

（※X，Y，Zボタンは使用しません。）

DARK WIZARD

ゲームスアート

If the Dark Wizard returns to life, all light will be extinguished.
The Seal upon the Jewel of Darkness has been broken.

The God of Darkness comes forth again,
to rule the world...

スタートメニュー



オープニングデモの終了後、タイトル画面でスタートボタンを押すと、スタートメニューが表示されます。

「NEW　GAME」を選択すると聖王選択画面へ、「OPTIONS」を選択するとオプション画面へそれぞれ進みます。

「CONTINUE」はバックアップRAMにデータがセーブされている場合のみ表示され、選択すると記録画面へと進みます。

NEW　GAME ▶	最初からゲームを始める
CONTINUE ▶	以前セーブした所からゲームを再開できる
OPTIONS ▶	ゲーム中の各種設定の変更およびサウンドテスト

★データのセーブについて

ゲームのデータをバックアップRAMにセーブ（記録）する方法については、「記録」（⇨P. 44）を参照してください。

聖王の選択

メインゲームを開始する前に、主人公となるべき聖王の選択を行います。

聖王には、職業・性別・属性などが異なる4人のキャラクターが用意されており、選択した聖王によってストーリー展開などが違ったものになっています。

聖王を決定すると、以下のコマンドが表示されます。

聖王	職業	性別	属性
ウェンリーク9世	魔法戦士	男	善
聖騎士シオン	戦士	女	善
闇傀儡師アモン	僧侶	男	悪
妖術師イメルダ	魔導士	女	悪

「EASYモード／NORMALモード」▶ゲームの難易度を選択
「ゲームを始める」▶このままゲームを始める
「名前を変更する」▶ネームエントリー画面へ
「別の聖王を選ぶ」▶聖王選択画面に戻る

聖王の名前変更

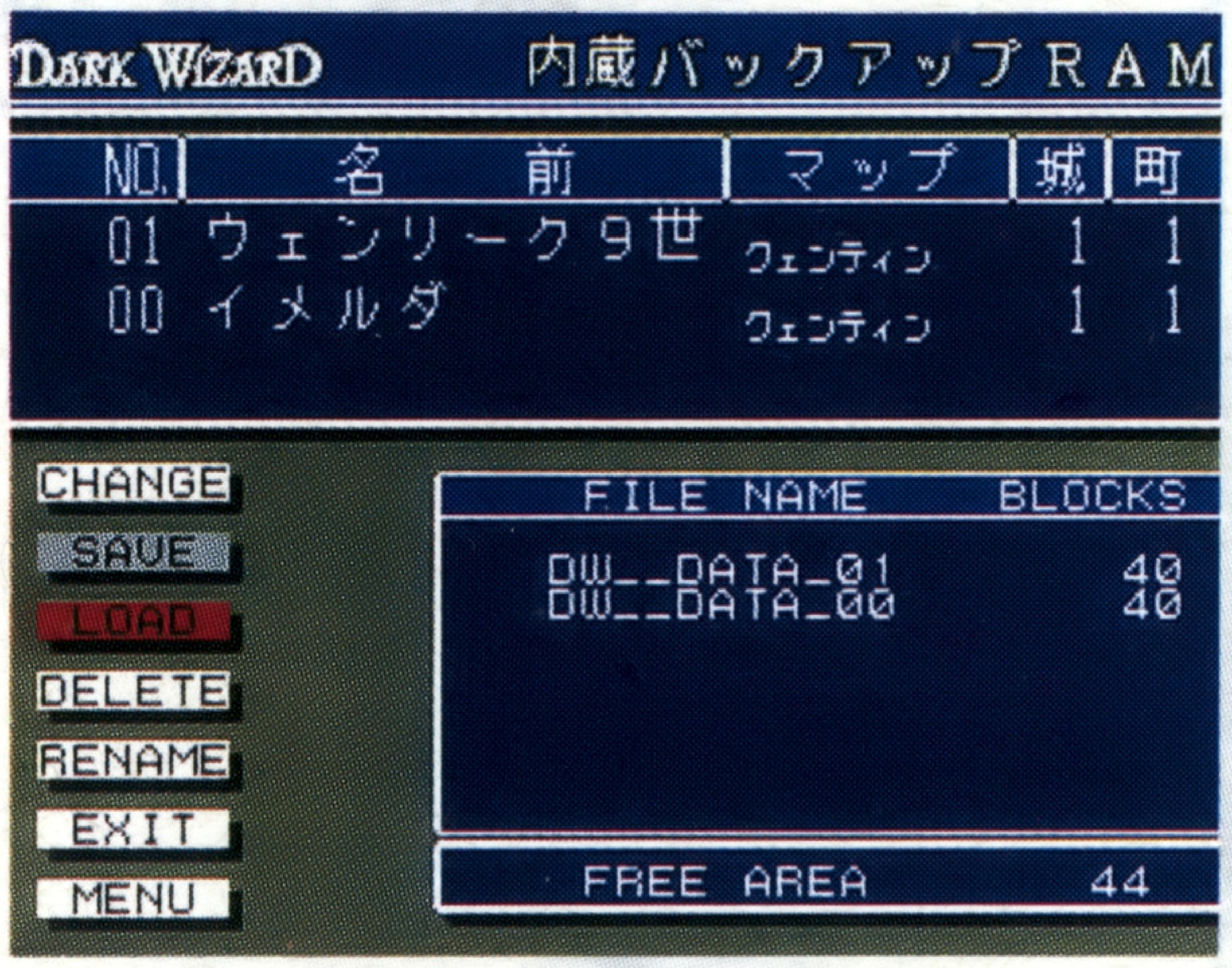
聖王の選択後に「名前を変更する」を選択すると、聖王の名前を変更することができます。ネームエントリー画面に表示されているウィンドウ内の文字やコマンドをカーソルで選択し、Cボタンで入力してください。8文字以内で聖王の名前を変更することができます。

「すすむ」▶１文字分進む、「もどる」またはBボタン▶１文字分戻る
「きりかえ」またはAボタン▶カタカナや英数記号に表示を切り替える
「やめる」▶聖王選択後のコマンド表示画面に戻る
「おわる」またはスタートボタン▶名前の決定

ゲームを続きから始める

スタートメニューで「CONTINUE」を選択すると、バックアップ画面が表示されます。

この画面で「LOAD」を実行し、データファイルから続きをプレイしたいデータを選択すると、以前セーブした所からゲームを再開することができます。



★バックアップ画面および「LOAD」については、「記録」（⇨P. 44）を参照してください。

OPTIONS

ゲーム中の設定をオプションで変更することができます。

戦闘	戦闘画面を見るか見ないかの設定 「リアル」▶見る／「簡易」▶見ない
サウンド	BGMのON／OFF
効果音	効果音のON／OFF
ヘックスライン	マップ上のヘックスラインのON／OFF
アラーム	敵フェイズから味方フェイズに変わる時の警告音の回数
メッセージ速度	ゲーム中のメッセージの速度を変更
サウンドテスト	ゲーム中の各BGMを聞くことができる

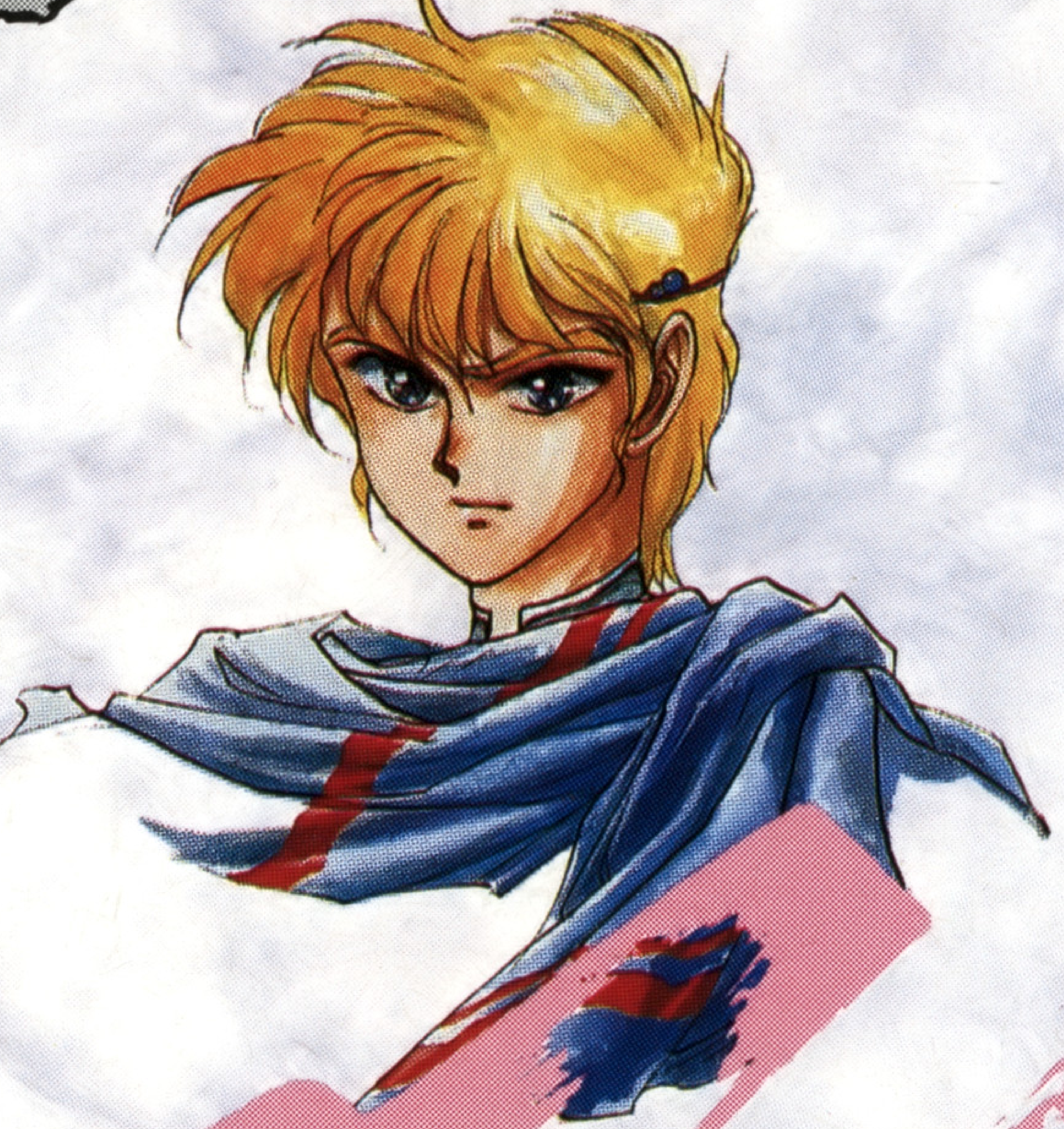
★戦闘画面については、「戦闘画面の見方」（⇨P. 35）を参照してください。

DARK WIZARD

主要(しゅよう)キャラクター

If the Dark Wizard returns to life, all light will be extinguished.
The Seal upon the Jewel of Darkness has been broken.

The God of Darkness comes forth again,
to rule the world...





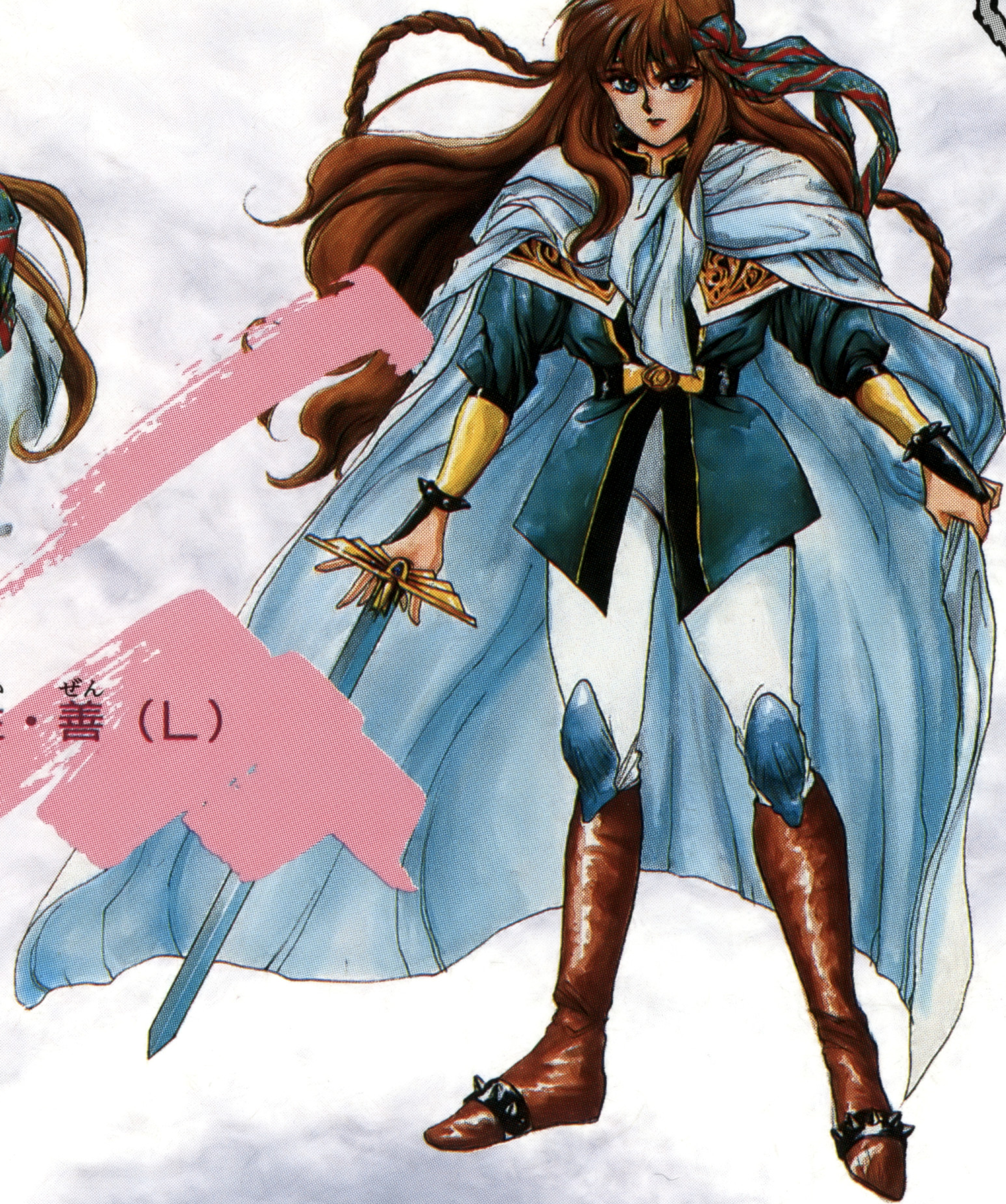
聖王ウェンリーク9世

魔法戦士／属性・善（L）

ペシャワールの統治者・
聖王ウェンリーク８世の子息。

クェンティンにおいて父王が魔軍の刃の前に命を絶たれた後、
その正当なる後継者として聖王ウェンリーク９世となり、ペシャワール正規軍を率いる。





聖騎士シオン

戦士／属性・善（L）

クェンティン
第二騎士団の団長。

女性ながら武勇に優れ、場内での剣術大会で優勝した経歴を持つ、クェンティン最強の騎士。
生前の聖王ウェンリーク8世が、最も信頼を寄せていた聖騎士である。





闇傀儡師アモン
僧侶／属性・悪（U）

世界征服を企てる
邪悪なるヴァンパイア。

自らの手で亡き者にした、聖王ウェンリーク８世の姿を借りて正規軍を率いる。
ヴェロネーゼになり代わり、闇の支配者の地位を狙う。



妖術師イメルダ

魔導士／属性・悪（C）

元王宮魔導士の一人。

殺害された妹・ミモザの復讐を果たすため、禍々しき魔力をその身につける。
妹の仇として聖王ウェンリーク８世を暗殺するが、それがヴェロネーゼの計略であることを知り、聖王にとってかわりヴェロネーゼの打倒を目指す。



闇の魔導士ヴェロネーゼ

伝説の大魔導士ギリアムの一番弟子。

魔導士の禁を破った罪により、師ギリアムの手で闇の宝珠と共に
暗黒の島・ヴィオスディアに封じられる。
だが、全ペシャワールとギリアムへの復讐を遂げるため、
300年の歳月をかけてこの封印を解くことに成功し、
暗黒神アーリマンを復活させんとする。

魔軍における将軍にあたる“四天王”は、ヴェロネーゼが火・水・風・土の
4つの禍々しき精霊たちと血の契約を結び、
自らの肋骨から誕生させた魔物である。



四天王 炎魔カーマーク

火の精霊との契約により生み出された魔物。

悪の貴公子タイプで、プライドが高く、冷徹にして残忍。一旦、火がついたら止まらない性格。四天王の中では、最もヴェロネーゼに近い存在である。



四天王 風魔ガンドウール

風の精霊との契約により生み出された魔物。

四天王の紅一点。空を飛ぶ大蛇を常に従えており、天使と見違えるほどの美しさを持つ。だがその性格は、容姿とは裏腹にかなり醜い。
風の如く素早い行動を得意とする。



四天王 水獣ヒアースーパ

水の精霊との契約により生み出された魔物。

醜い半魚人の容姿を持ち、
力は非常に強い。見かけ通り、水中での活動を得意とするため、
地上での行動は少々緩慢である。



四天王 地獣ゾ・ハーグ

地の精霊との契約により生み出された魔物。

その容姿は常にローブに包まれており、謎である。
かなりの残虐性を持ち、場合によっては配下の魔物ですら
理由もなしになぶり殺しにする。

DARK WIZARD

メインゲーム

If the Dark Wizard returns to life, all light will be extinguished.
The Seal upon the Jewel of Darkness has been broken.

The God of Darkness comes forth again,
to rule the world...

メイン画面の見方

聖王の選択後、聖王別のオープニング・アニメーションが始まります。
このオープニングが終了するとメインゲーム画面に切り替わり、ゲームがスタートします。

メインマップ

聖王や各ユニットの行動は、ヘックスで構成されるこの画面上で行われます。自軍ユニットは赤で、敵軍ユニットは青で表示されます。



国家ステータス

魔力・暦

その他

国家ステータス

城――現在プレイヤーが占領している城の数
町――現在プレイヤーが占領している町の数
収入――1ターンあたりの収入
金――プレイヤーの所持金

魔力・暦

MP――聖王ユニットの残りのマジックパワー
MAX――聖王ユニットのマジックパワーの最大値
暦――現在の日付を表示

その他

日照――日照の有無をグラフィックで表示
時間――メインマップ部での時間を表示
地形・地形名――カーソルのある場所の地形を表示

ユニットについて

ゲームのメインマップ上に登場する、聖王や敵将を含むキャラクターはすべて「ユニット」として存在し、このユニットを行動させることによって、ゲームは進行していきます。
プレイヤー側のユニットには、聖王ユニット・契約ユニット・特殊ユニットなどがあり、それぞれがまた細かくタイプ（種族）別に分けられ、その能力も違ったものになっています。
また、聖王に対する四天王など、魔軍にも聖王側と同等のユニットが存在しています。

ユニットの属性

ユニットは種族以外に、「属性」によってもそのタイプが分けられます。
属性には以下の4種類があります。

Lawful	善（L）	Neutral	中立（N）
Chaos	悪（C）	Undead	悪（U）

属性は、時間帯による攻撃力・レベルアップ時の各パラメーターの上がり方・魔法の覚え方・装備や使用できるアイテムの種類などに影響を与えます。

契約ユニット

契約ユニットには大別して、ヒューマノイドタイプとモンスタータイプの2種類があり、これらはすべて「契約」コマンドによってゲーム中に登場します。
ユニットと聖王との契約の際、ヒューマノイドタイプには雇用のための費用を必要とし、モンスタータイプには召喚のためのMP（魔力）が必要となります。
また、契約できるユニットは、各聖王の属性によってその種類を制限されます。

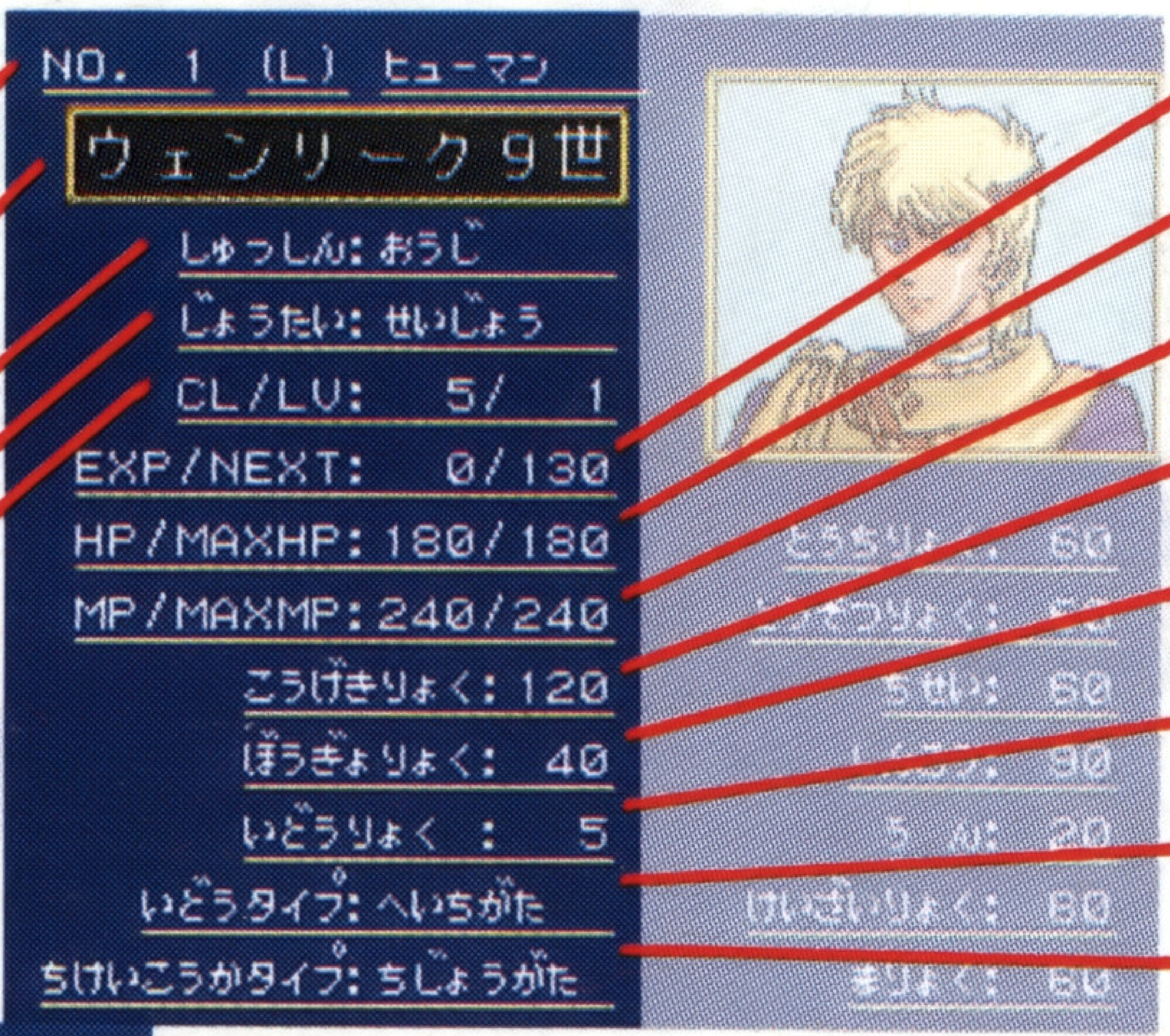
★「契約」コマンドについては、P.38～39を参照してください。

ユニットの成長

プレイヤー側のユニットは、戦闘などで経験値を得てレベルアップしていくことにより、各ステータスが上昇します。さらに、レベルアップを繰り返し、これが一定値に達すると「クラス」が1ランクアップします。

ユニットがクラスアップすると、ヒューマノイドタイプは上級職に、モンスタータイプは1ランク上のモンスターになり、名称・グラフィック・ステータスが変化します。聖王はステータスの変化のみでクラス・名称・グラフィックが変化することはありません。

ユニットのステータス



- ユニットNo.〔属性〕種族
- ユニット名
- 聖王の前地位（職業）
- ステータス状態
- クラス／レベル
- 経験値と次レベルに必要な値
- 現在の体力と最大体力
- 現在の魔力と最大魔力
- 現在の攻撃力
- 現在の防御力
- 現在の移動力
- タイプ別移動時の地形の影響
- 戦闘時に得られる効果



- 統治力——1ターンごとの収入に影響を与える
- 統率力——守備隊が維持できるターン数に影響を与える
- 知性——聖王の最大MPに影響を与える
- 信仰——回復魔法などによるHP回復量に影響を与える
- 運——戦闘の攻撃回避の確率に影響を与える
- 経済力——1ターンごとの収入に影響を与える
- 魔力——聖王の最大MPに影響を与える

★他のユニットでは、費用（雇用ユニットに1ターンごとに支払われる金額）や特殊攻撃（モンスタータイプのみが持つ攻撃方法）なども表示されます。

ヒューマノイドタイプユニット

ヒューマノイドタイプは、契約コマンドの「雇用」によって登場し、ヒューマン・エルフ・ドワーフ・ホビットの４種族で構成されています。このタイプのユニットは町に入ることが可能で、武器と防具を装備でき、道具を使用することもできます。

個々のユニットの属性は、契約時にプレイヤーの選択によって決定し、クラス２へのランクアップ時には、戦士・僧侶・魔法使いの中からいずれかを職業として選択することができます。

また、職業は種族によって向き不向きがあり、レベルアップ時のステータスの数値の上昇の仕方などに影響を与えます。

ヒューマン

平均的な特性を示すバランスのとれた種族である。
ヒューマノイドタイプの他の３種族に比べると、秀でた能力は特に持ち合わせていない。

エルフ

人間よりも細身で背が高い。尖った耳に特徴がある。
知性が高く、高度な呪文を操ることができるため、魔法使い向きのユニットである。

ドワーフ

小柄な体型だが、筋肉質で腕力が強い。
頑固もので剣よりも戦斧を好んで使用する。戦士向きのユニットである。

ホビット

エルフに近い種族だが、身長は１ｍ前後しかない。動きは素早い。
臆病な性格のため信心深く、僧侶向きのユニットである。

モンスタータイプユニット

モンスタータイプのユニットは、契約コマンドの「召喚」によって登場し、種族によって、アンデット系・ドラゴン系・海獣系・空獣系・地獣系・上空系などに分けられます。
町に入ることはできず、武器・防具の装備や、道具を使用することもできません。



セイレーン　上空系／
属性・悪（C）／CL 1

上半身は少女、下半身は鳥という姿を持つモンスター。
美しい歌声で、通りかかる人々を誘惑する習性がある。

ドラゴン　ドラゴン系／
属性・召喚者により変化／CL 2

モンスターとしては、最大・最強の種族。
鱗で覆われたその身体には、
鋭い角・牙・爪と巨大な翼を持つ。





ゴースト　アンデット系／属性・悪（U）／CL 1

現世に恨みや心残りなどを残した、
死者の亡霊。
生前の思いを晴らすため、
近づく者に襲いかかる。



ベンヌ　上空系／属性・善（L）／CL 1

太陽の魂を象徴するモンスター。
昇って（生まれて）は沈む（死ぬ）を繰り返す
太陽と同様、死後の復活をあらわす鳥獣である。

スケルトン　アンデット系／属性・悪（U）／CL 1

邪悪な魔法によって操られる、
白骨のモンスター。
動きは鈍く、攻撃力・守備力
共にそれほど高くはない。



魔法について

聖王・敵将・僧侶・魔法使い・特殊ユニットの５種類は、メインゲーム進行中「魔法」コマンドにより、１ターンにつき１回のみ魔法を使用することができます。
魔法には、精霊魔法・属性魔法・信仰魔法の３種類があり、ユニットの種類や属性などによって使用できる魔法の組み合わせは変化します。
また、聖王と敵将は魔法使用時とモンスターユニットの召喚時にMP（魔力）を消費しますが、MPは毎ターンごとにMAX（最大値）まで回復します。
これ以外のユニットにはMPの概念はありません。（⇒P．41「魔法」）

精霊魔法

精霊魔法は、火・水・風・土の４つの精霊との契約による攻撃専用の魔法で、火系・水系・風系・土系という精霊の持つ特性に応じた種類がある。聖王・敵将・魔法使いなどが使用する。

火系 ―― 攻撃力は高く、近距離であれば広範囲の攻撃が可能。
水系 ―― 攻撃力は低いが、遠距離でも広範囲の攻撃が可能。
風系 ―― 攻撃力は並だが、遠距離のピンポイント攻撃が可能。
土系 ―― 攻撃力は最大だが、効果範囲は狭い。

属性魔法

ユニットの属性により使用が制限される魔法で、魔法使い・僧侶などが使用する。

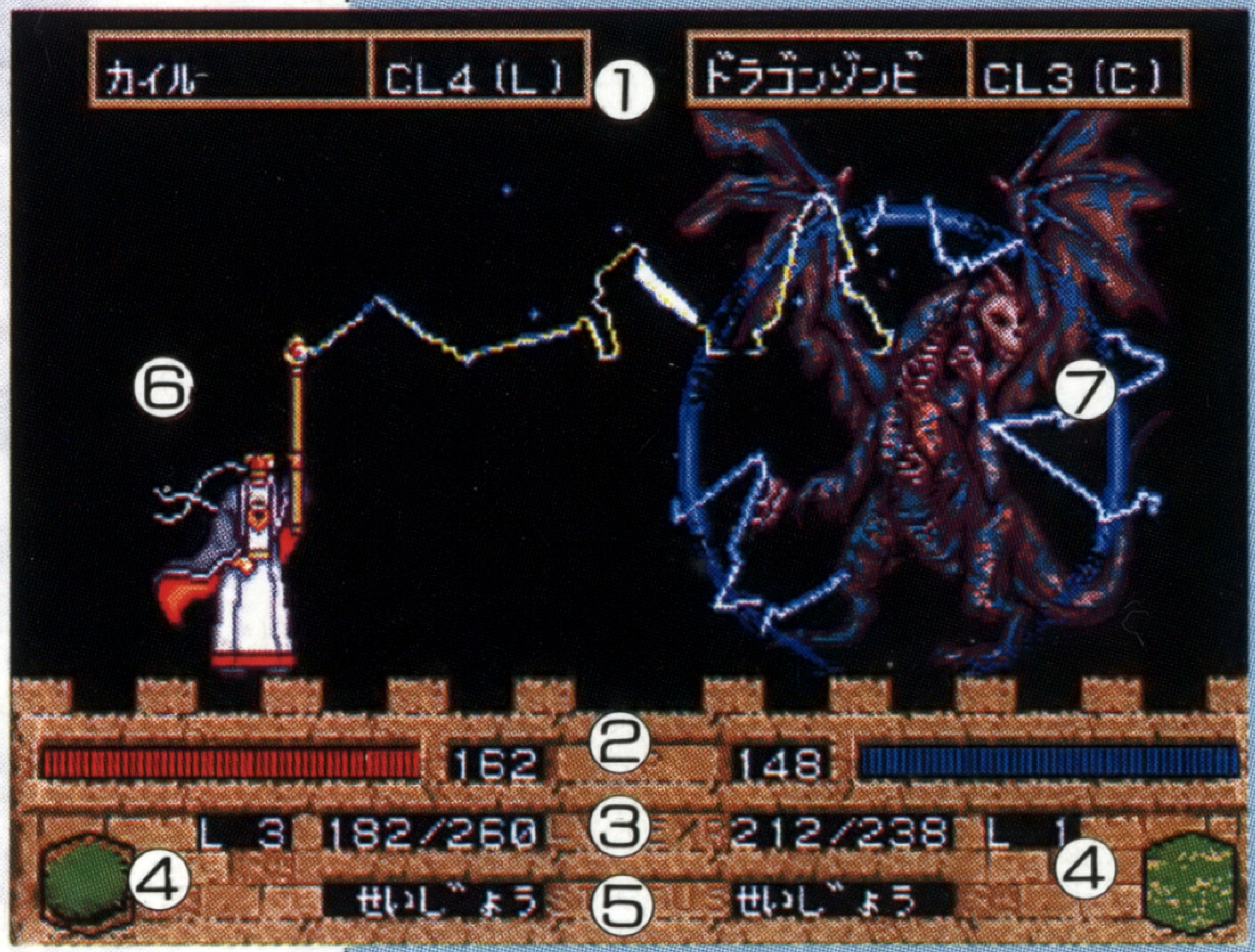
秩序（L）系 ―― 戦いを回避する魔法。
中立（N）系 ―― 相手を混乱に陥れる魔法。
混沌（C）系 ―― 相手を山羊に変える魔法。

信仰魔法

神への信仰と契約によって行使される魔法で、聖王・敵将・僧侶などが使用する。
系列としては、攻撃・攻撃補助・防御・治癒などがある。

戦闘画面の見方

メインマップで戦闘コマンドを実行するか、攻撃魔法を使用すると、
戦闘画面へと進みます。戦闘を繰り返すことによりユニットの経験値は増えていき、
経験値が一定量に達するとユニットはレベル(クラス)アップし、ステータスが上昇します。
物理的な攻撃の場合は、戦闘を仕掛けたユニットの攻撃終了直後に
相手ユニットからの反撃を受けることがあります。(⇨P.40「戦闘」)



①ユニット名／クラス／属性
②ユニットの現在のヒットポイントを
　バーグラフと数値で表示
③ユニットのレベルと経験値
(現在の経験値／レベルアップに必要な経験値)
④現在ユニットがいる地形
⑤ユニットのステータス
⑥プレイヤー（聖王）側のユニット
⑦魔軍側のユニット

★「OPTIONS」または「設定」によって戦闘の設定を「簡易」にしてある場合、
戦闘コマンドを実行しても戦闘画面には進まず、メインマップ上の
メッセージウィンドウによって戦闘の結果を表示します。

町画面について

メインマップ上には城以外にも“町”が存在しています。
町のヘックス上にユニットを移動させて行動を終了すると、その町を魔軍から解放してプレイヤーが占有したことになり、国家ステータス部の「収入」が上昇します。
町には聖王とヒューマノイドタイプのユニットのみが入ることができ、町のヘックス上のユニットに「入る」コマンドを実行させると町画面に切り替わります。（⇨P.42「入る」）

画面の見方と操作

町画面の右側に表示されている「行き先コマンド」から行き先を選択しCボタンを押すと、店の中などに入ることができ、下のような画面が表示されます。



方向ボタン———行き先・商品などの選択
スタートボタン———持ち物を装備する・説明を見る
Bボタン———コマンドのキャンセル　Cボタン———コマンドの決定

町での行動

町では、店に入ったり人と会話することによって、
道具の売り買い・情報収集・体力の回復などを行うことができます。また、町以外にも
村や里などがありますが、実行できる行動の種類は町とまったく変わりません。
以下では、コマンドと行き先の説明をしていますが、それぞれの町ごとに行き先は５カ所づつ
用意されています。宿屋に泊まった場合、ユニットの行動はその時点で終了となります。

コマンド	行動の種類	行き先（店）
話す	情報が聞ける	広場　長老の家　酒場 武器屋　薬屋　道具屋
泊まる	宿に泊まり体力を回復する	宿屋
飲む	酒を飲み体力を回復する	酒場
買う 売る	武器・防具・薬・道具の売り買いができる	武器屋　薬屋　道具屋
占う	金を支払って情報が聞ける	占師の家
祈る	？？？	教会

※町によっては、これ以外の行き先も現れます。

コマンド

コマンドには大別して、契約コマンド・行動コマンド・全体コマンドの３種類があり、メインゲームは、各コマンドの実行によって進行します。

コマンドは方向ボタンで選択し、Cボタンで実行、Bボタンでキャンセルを行います。

以下では、各コマンド実行の条件と手順を紹介していきます。

契約コマンド

聖王以外のユニットは、このコマンドによってマップ上に登場させていきます。

契約コマンドは、城の上にいる聖王に隣接する６ヘックス上でしか実行することはできません。聖王に隣接するヘックスにカーソルを合わせ、Cボタンを押すと国家ステータス表示部に雇用・召喚・配置の３種類の契約コマンドが表示されます。

雇用

★ヒューマノイドタイプのユニットとの契約に使用。

★雇用するためには、ユニット別の契約金が必要。

★雇用したユニットには、決められた金額を維持費として毎ターン支払わなければならない。

★維持費が支払えない場合、ユニットは行動不能となる。

雇用の手順

①種族の決定▶ヒューマン／エルフ／ドワーフ／ホビット

②属性の選択▶聖王と同様の属性／中立（N）の属性

③名前の命名▶名前をつける場合、ネームエントリー画面へ

④雇用決定・配置▶雇用しない場合、種族の選択まで戻る

召喚

★モンスタータイプのユニットとの契約に使用。
★召喚を行う場合は、聖王が光の杖を持っていなければならない。
★モンスターの召喚には、ユニットによって消費量の違うMPを必要とする。

召喚の手順

①召喚モンスターの種類決定
②名前の命名▶名前をつける場合、ネームエントリー画面へ
③召喚決定・配置▶召喚しない場合、モンスターの種類決定まで戻る

配置

★契約済ユニットや一度倒されてから復活させたユニットを登場させる場合に使用。
★配置には、金・MPなどのコストはかからない。

配置の手順

①契約済ユニットの一覧表より、配置ユニットを決定
②配置の意思確認▶配置しない場合、一覧表まで戻る

★ヒューマノイドタイプおよびモンスタータイプのユニットの
違いなどについては、P. 31〜33を参照してください。

行動コマンド

マップ上に配置した各ユニットを行動させる場合は、このコマンドを使用します。
行動させたいユニットにカーソルを合わせ、Cボタンを押すと
国家ステータス表示部に行動コマンドが表示されます。

移動

★マップ上でのユニットの移動時に使用。
★移動範囲と移動力、移動可能な地形はユニットによって異なる。

移動の手順

①移動を選択▶移動可能範囲をユニットの周りに表示
②ユニットの移動場所の指定▶ユニットが指定場所へ移動
③移動場所の決定▶移動・休息以外の行動コマンド入力へ

戦闘

★魔法などを使わない、物理的な攻撃を仕掛ける場合に使用。
★戦闘は必ず1対1で行われる。
★1フェイズにつき1回のみ自軍ユニットの攻撃直後に、敵からの反撃を受けることがある。

戦闘の手順

①攻撃方法の決定▶攻撃方法がひとつの場合は自動的に決定
②攻撃対象ユニットの決定▶メインマップ部のカーソルで指定
ユニット選択時にAボタンを押すと、そのユニットの解説
③戦闘画面へ

魔法

★各ユニットは、１ターンにつき１回のみ魔法を使用できる。
★魔法攻撃では、反撃は一切受けない。
★モンスタータイプのユニットは、魔法を使用できない。
★聖王や敵将以外のユニットには、MPの概念はない。

魔法の手順

①魔法の決定▶メインマップ部に魔法ウィンドウを表示
魔法選択時にAボタンを押すと、その魔法の解説
②魔法をかける対象ユニットの決定▶メインマップ部のカーソルで指定
③魔法使用画面へ▶戦闘画面と同様

道具

★道具は、聖王とヒューマノイドタイプのユニットのみが使用できる。
★ユニットは道具を６個まで所持できるが、ユニットによって装備や使用に制限がある。
★「使用」と「渡す」を実行すると、そのターンはそれ以外の行動はできない。
★道具コマンド入力時には、メインマップ部に道具ウィンドウと道具の解説が表示される。

装備――武器・防具を装備する
▶装備された武器・防具には「E」マークを表示

使用――道具を使用する
▶他のユニットに使用する場合は、戦闘コマンドと同様の操作

渡す――隣接した味方に道具を渡す
▶メインマップ部のウィンドウ表示から対象ユニットを決定

捨てる――道具を捨てる▶重要な道具は捨てられない場合もある

※道具を選択した時にAボタンを押すと、その道具の解説

調査

★マップ部で、ユニットの足元を調べる場合に使用。
★モンスタータイプのユニットは、調査コマンドを実行できない。
★何かを発見した場合、拾うか持っている道具と交換することができる。

入る

★ユニットがマップ上の町に入る場合に使用。
★ヒューマノイドタイプのユニットが、「町」「村」のヘックス上にいる場合のみ実行できる。

休息

★そのユニットの行動を終了し、HPの回復を行う。
★休息すると、そのフェイズは他の行動をとれない。移動後の実行も不可能。

決定

★ユニットの移動後、他のコマンドを実行せずに行動を終了する場合に使用。

全体コマンド

カーソルの位置にかかわらず、Aボタンを押すと国家ステータス表示部に、全体コマンドが表示されます。

ホーム

★マップ上のカーソルを、聖王が現在いるヘックス上に移動させる。

強さ

★自軍の各ユニットの詳しいステータスを見ることができる。

設定

★ゲーム中の各種設定の変更に使用。

処分

★契約済ユニットを消滅させる場合に使用。

★聖王や重要なアイテムを所持しているユニットは処分できない。

★プレイヤー側のフェイズであればいつでも実行できる。

ホーム

★マップ上のカーソルを、聖王が現在いるヘックス上に移動させる。

部隊

★部隊表画面に切替え、聖王を含む全ユニットの状態確認を行う。

NO.▶ユニットのナンバー　モンスターネーム▶ユニットの名前　状態▶ユニットのステータス

HP／MAX▶HPの現在値／HPの最大値　CL／LV▶クラス／レベル

図表

★以下の4つのデータを見ることができる。

戦略マップ――マップごとの戦略状況を示す地図

地形効果表――各地形でタイプ別にユニットが得られる地形効果

移動消費表――各地形でタイプ別にユニットが必要とする移動消費量

攻撃効果表――ユニット同士の対戦相性表

設定

★ゲーム中の各種設定の変更に使用。

記録

★以下のコマンドを実行するバックアップ画面に切り替わる。

CHANGE	内蔵バックアップRAMとバックアップRAMカートリッジの切替え
SAVE	ゲームのデータをバックアップRAMにセーブ（記録）する
LOAD	セーブされているデータファイルを読み込みコンティニューを行う
DELETE	セーブされているデータファイルの消去を行う
RENAME	データファイル名（下2桁の数字）の変更
EXIT	バックアップ画面に切り替わる前の状態に戻る
MENU	ゲームを終了してMEGA－CDのコントロール画面に戻る

★データのセーブについて　　「SAVE」を実行すると「NEW WRITE」と「OVER WRITE」の2つのコマンドが新たに表示されます。
「NEW WRITE」はゲームのデータを新規登録し、「OVER WRITE」は以前のデータを消去してデータの上書きを行います。
ゲームデータのセーブは「戦略画面」（⇨P.48）でも行うことができます。

★コンティニュー画面について　　コンティニュー時には、バックアップ画面の「SAVE」以外のコマンドを実行できる画面が表示されます。
コンティニューを行う場合は、Cボタンで「LOAD」を実行してください。

終了

★プレイヤー側のフェイズ（順番）を終了し、敵側のフェイズに移る。

撤退

★侵攻を開始したマップの状況を放棄し、侵攻元の城まで退却する。
★撤退コマンドは、マップ1では実行できない。

DARK WIZARD

戦略画面（せんりゃくがめん）

If the Dark Wizard returns to life, all light will be extinguished.
The Seal upon the Jewel of Darkness has been broken.

The God of Darkness comes forth again,
to rule the world...

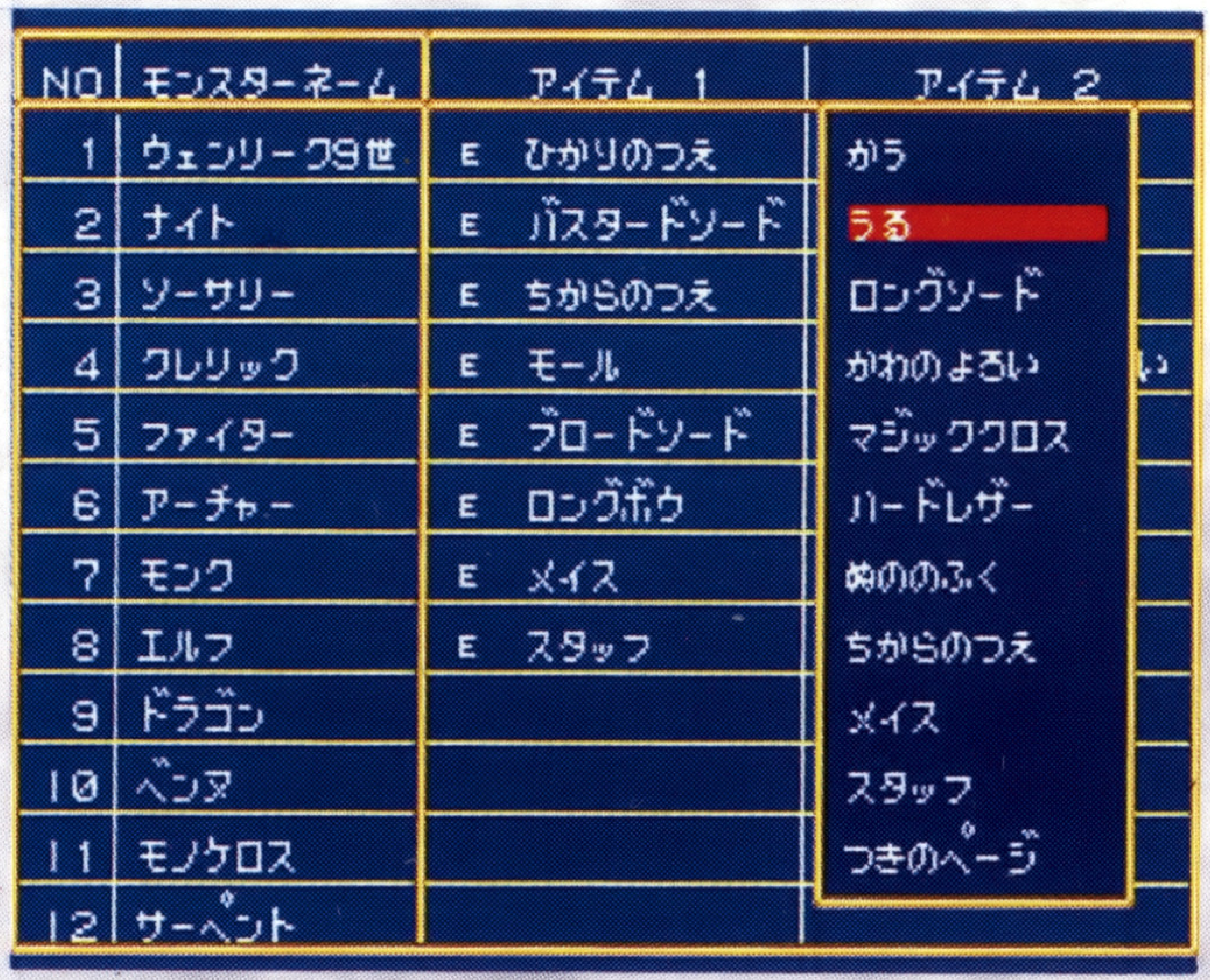
戦略画面とは

各マップの城をすべて占領してマップクリアすると「戦略画面」に入ります。戦略画面は、ユニットの装備の補充や整備・クリア済のマップの探索・魔軍の勢力と隣接する城の防衛などを行うと共に、自軍の次の進行方針を決定するといった戦略上の重要なポイントとなっています。

戦略画面での操作は、以下のようになっています。

方向ボタン	アイテムやコマンドの選択・マップカーソル移動
スタートボタン	野営地ウィンドウの開閉・探索の実行
Aボタン	武器や防具の装備・ウィンドウ間のカーソル移動
Bボタン	コマンドのキャンセル・探索の終了
Cボタン	アイテムやコマンドの決定

★野営地ウィンドウについて



戦略画面で「装備を整える」コマンドを実行し、スタートボタンを押すと画面中央に「野営地ウィンドウ」を開閉することができます。

野営地ウィンドウには、「かう」「うる」コマンドと、「かう」コマンドで購入したアイテムが表示されますが、この購入したアイテムをユニットの所持アイテム欄に移さず、野営地ウィンドウに置いたままにしていると、他の戦略コマンドが実行できなくなる場合があるので、注意が必要です。

戦略コマンド

装備を整える

★ユニットの道具の売買・交換・装備を行う。
★直前にクリアしたマップごとに、売られているものが異なる。

買う――野営地ウィンドウを開いて「かう」を実行し、ウィンドウ内に表示されたアイテムの中から買う物を選択する。
買ったアイテムは、野営地ウィンドウ内に置かれる。

売る――野営地ウィンドウを開いて「うる」を実行し、ウィンドウ内に表示されたアイテムの中から売るものを選択する。

交換――ユニットが持っているアイテムの中から、2つのアイテムをそれぞれCボタンで指定すると交換を行うことができる。

装備――ユニットが持っている武器・防具の装備を行う。
野営地ウィンドウにある武器・防具を装備する場合は、そのアイテムを交換コマンドでユニットの所持アイテム欄に移動させてから装備を行う。

部隊表を見る

★部隊コマンドと同様の部隊表画面を表示する。（⇒P.43「部隊」）

地図を見る

★図表コマンドと同様の戦略マップを表示する。（⇒P.43「図表」）

探索隊を派遣する

★クリア済のマップに、ヒューマノイドタイプのユニットを派遣して情報収集を行う。
★聖王・モンスタータイプユニットは派遣できない。
★一回に派遣できるユニット数は、最大5ユニットまでとする。
★探索は敵の存在しないメインゲームと同様のマップ上で行われる。
★探索中は戦闘・魔法・休息以外の「行動」コマンドを実行できる。
★探索はユニット単位で行動し、終了するまで何度でも行動が可能。

探索隊派遣の手順

①探索マップの決定 ▶戦略マップ上で探索マップを選択・決定
②派遣ユニットの決定▶最大5ユニットまでを部隊表から選択・決定
③派遣の実行▶スタートボタンで探索マップを1つの城を中心としたところから表示
④探索の実行▶マップ上のウィンドウから探索ユニットを選択
▶探索ユニットの決定・探索開始
▶「決定」コマンドか行き先選択をキャンセルすると探索を中止してユニット選択画面へ
▶宿屋で休憩・宿泊すると日照は変化し時間は進行する
▶探索ユニット選択画面で他のユニットで探索続行
⑤探索の終了▶探索ユニット選択画面でBボタンを押すと探索を終了する

★ゲーム中の設定上、探索は次のマップの侵攻と同時に行われているので、探索隊として派遣されたユニットは次のマップではメインゲームに参加できなくなります。

戦いを記録する

★記録コマンドと同様のバックアップ画面に切り替わり、ゲームデータのセーブなどを行う。
★野営地ウィンドウ内にアイテムが残っていると、このコマンドは実行できない。

次の戦いに進む

★戦略画面を終了し、次のマップのメインゲームを開始する。
★守備隊は1部隊が5ユニット以内で構成され、3部隊まで派遣できる。
★守備隊として派遣されたユニットは、次のマップの行動には参加できない。
★聖王を守備隊として派遣することはできない。
★野営地ウィンドウ内にアイテムが残っていると、このコマンドは実行できない。

次マップへの進行の手順

①次マップの決定 ▶戦略マップ上で次マップを選択・決定

②守備隊の派遣 ▶マップ上のウィンドウの中から守備隊を派遣する城を選択
▶部隊表から派遣するユニットを選ぶ（最大5ユニットまで）
▶スタートボタンで城への守備隊の派遣
▶他の城についても同様に守備隊を派遣
▶守備隊を派遣済みの城をもう一度選択すると、派遣を中止

③次マップスタート▶NEXT MAPを選択することによって次のマップに進軍できる。

★守備隊の派遣について

敵の勢力と道がつながっている状態で隣接している城は、常に魔軍の攻撃目標にされており、この城を防衛する役目を担っているのが「守備隊」です。
敵との隣接状態であるにもかかわらず、守備隊を派遣しなかった城は 無条件で再び魔軍に占領されてしまいます。また、守備隊には「守備隊限界」というものがあります。
これは、敵の攻撃から城を守り続けることができる限界ターン数で、これを越えて次のマップでの戦闘を続けると守備隊は魔軍に敗北し、城を占領されてしまいます。
「守備隊限界」は聖王のステータス画面に表示されます。

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

●キズつけないで
ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ
レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

●保管場所に注意して
プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは
ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは
レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●●●健康上のご注意●●●
ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

MEGA-CD
ダーク・ウィザード

セガジョイジョイテレフォン

新作ゲームソフトや楽しい情報を、
みんなにお知らせする、
セガからのホットラインだよ。

札幌 011-832-2733
東京 03-3236-2999
大阪 06-333-8181
福岡 092-521-8181

☆電話番号をよく確かめて、
正しくかけてください。



株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　　社　〒144 東京都大田区羽田１－２－12　お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235　受付時間　月～金 10:00～17:00（除く祝日）
札幌支店　〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条３－２－34　☎011(841)0248
関西支店　〒561 大阪府豊中市豊南町東２－５－３　☎06(334)5331
博多支店　〒810 福岡県福岡市中央区白金２－５－15　☎092(522)4715

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



DARK WIZARD

MEGA CD

SEGA

ちきゅうにやさしい
みどりをまもる

この取扱説明書はエコマーク認定の再生紙を使用しています。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

672-0893

G-6005

株式会社 セガ・エンタープライゼス